チェルノブ

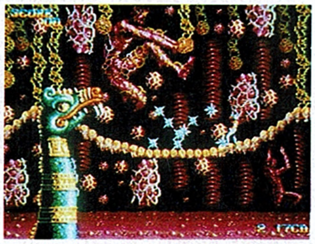
行けチェルノブ、我が前に敵はなし！

●データイースト／発売日未定／価格未定／ACT／8M

いまだに根強い人気をもつ「チェルノブ」だが、メガドラ版はグラフィックが変更されるというのは以前にも伝えたと思う。

しかし、主人公チェルノブをはじめとするキャラの比率や、敵のアルゴリズム、攻略方法に関してはアーケード版に忠実な移植になるそうだ。アーケード版のマニアだった人もこれでひと安心だね。

ちなみに、ストーリーも大筋は同じだが、デスタリアンにさらわれた妹のチェルミーを救出するという目的が付加された。ということは、あの有名（？）なエンディングに変更の可能性があるのかな？



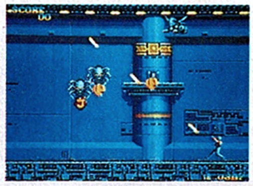
この竜には重力分銅が効くんだよねえ。



グラフィックがいまふうだ。



この手の動きが不気味。



後方にあともどりできない操作性も健在だ。



デコのセンスが爆発した背景。

●チェルノブ

デコファン必見の名作

●データイースト／7月下旬発売／7,800円／ACT／8M

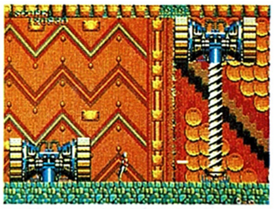
完成度ゲージ	100%	1人プレイのみ

長いことお待たせしたが、あの「チェルノブ」のメガドラ版がとうとう完成した。

いちばん気になる移植度はデータイースト入魂のデキで、グラフィック変更をのぞけばオリジナルの内容をほぼ再現しているぞ。気持ちいいほどなめらかなチェルノブの動きも文句なしだ。今回は完成版の写真を中心に紹介するから、じっくりと見てくれ。



やはり都会の背景が似合う。



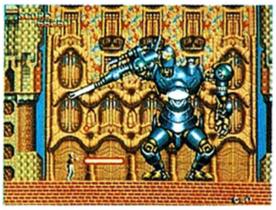
このトンカチが懐かしいね。



MD版には克明なデモつき。



このセリフあってのチェルノブだっ！



合体メカの過激な攻撃が……。



土偶の動きもほとんど同じだ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 4,7 月号掲載



チェルノブ

データイースト／7月下旬発売予定／7,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

戦う人間発電所が超絶移植で帰ってきた!

チェルノブは初めてという人もよ～くご存じの人も寄っといで!

この「チェルノブ」は、'88年(!)の1月にゲームセンターで登場したアクションゲームを移植したものである。ゲーム内容自体はシンプルなものだが、あまりにも独特で不条理(?)なグラフィックセンスと、一歩たりとも後戻りできない強制スクロール、そして強烈なインパクトのボス……。絶妙に合成されたこれらの要素が、ゲーマーの思考ゲジュタルトを崩壊(ほうかい)させ(たのかは不明だが)、カルト的な人気を博したのである。

具体的にどんなふうに独特なのか? それは、たとえばステージ2のヒクヒクうごめく肉球(にくきゅう)(?)や、ステージ3で視線を飛ばす巨大な像の目の背景などだろう。さらにいうなら、ザコのデザインとネーミングセンスもアヤしさが炸裂(さくれつ)しまくりだ! ここではスペースの都合で細かく列挙(れっきょ)できないのが残念だが、ぜひとも購入して説明書で確認してほしいな。

さて、メガドラ版「チェルノブ」は、結論からいえば、アーケード版の内容の約90%まで再現することに成功している。では、再現されなかった残り10%はどこか? それは、一部のボスの攻撃方法や、画面の微妙な比率、デモ、そして電撃ムチが変更されて飛鉄球になったことなどだ。まだ細かい違いはあるが、いずれもチェルノブファン(それともデコファンか?)をガッカリさせるには至(いた)らないだろう。そんなものは、気持ち悪いほどなめらかな「チェルノブ歩き」やアーケード版とまったく同じザコの出現パターン、最終面の背景を見てしまえば、取るにたりないシロモノだとわかるはずだからである。

ただ、残念なことにグラフィックはかなり改修されている。おそらく、これまでのゲーム業界の進歩(特にグラフィック)に合わせた結果だろう。アーケード版そのままでは、さすがに少し地味だしね。

4年の歳月がグラフィックをこんなにも進化させた!

いい機会だから、ここでアーケード版とメガドラ版のグラフィックを比較してみよう。ここに載せたのは、どちらも同じ場面の写真だが、メガドラ版は描きこみに気合いが入っているため、単なる変更というより新しいものに見えるね。





オプション設定に注意



オプション設定で、難易度をノーマル以上にしないと、エンディングが見られないうえに、アーケード版と違ったパターンになってしまうので注意。また、操作方法はアーケード版のものに加えて、ボタンをジャンプ、左攻撃、右攻撃に設定することも可能だ。

基本操作

「チェルノフ」の基本操作は、方向キーで移動＋ショットの方向、ボタンはショット、ジャンフ、方向転換となっている。ただし、ショットは歩行中でもジャンフ中でも、チェルノフの前方と斜め上にしか撃てないので、敵か真上にいるときは攻撃てきない。そのかわり、回転ジャンフと踏み潰し攻撃という強力(?)な技か使えるので、どちらも絶対にマスターするべし。

回転ジャンプ



方向キーを右か左に入れなからジャンフすると回転ジャンフになり、四方八方へ乱れ撃ちかてきるのた。いろんな場面て役立つそ。

踏みつぶし



ジャンフのあと落下地点に敵かいると、そいつを踏みつふせる。これはとんな敵にも通用するうえに、後半の面ては必要な場面か……。

武器&パワーアップ

武器やパワーアップアイテムは、背景てメラメラ燃えているかかり火を撃つか、アイテムを運んでいる敵を倒すと手に入る。でも、自分のうしろに出すと取れない……。

光子力光線



最初からもっている武器。連射と速射にすぐれ、攻撃力もそこそこあるが、敵をちゃんと狙って撃たないとハズしやすい。

エネルギーブーメラン



連射と速射が最高で、撃つと手元に戻ってくる。回転ジャンプ中に撃てばスキがほとんどなくなり、ザコを一掃してくれるぞ。

光輪(ディフェンダー)



パワーアップすると輪が大きくなり、敵に当てやすくなる。速射と威力が弱めだけど、初心者にはいちばん使いやすいかも。

赤城山ミサイル



一度に3発まで撃てるホーミングミサイル。パワーアップすれば弾切れしにくいし、威力もまあまあ。爆風で敵を巻きこむことも。

重力分銅



一度に5個の分銅が回転しながら飛んでいく。威力は文句なしに最高であるが、速度は最低で、画面上に3発までしか出せない。

飛鉄球



パワーアップすると3方向へヨーヨーのごとく鉄球を飛ばす。威力は重力分銅なみだが、射程距離があまりにも短かすぎて……。

UP 赤、青、黄の3種類ある。赤は弾の大きさと威力、青は発射弾数と連射能力、黄は射程距離と速射性能がアップ。それぞれ2つとれば最高段階になるぞ。

ジャンプ ジャンプの高さがアップ。2つ取れば最高段階になる。

円高、ドル安 ¥は5千点、$は2千点。このネーミングに脈絡はあるのだろうか……。

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号掲載

行けっチェルノブ! 我が前に敵はなし



STORY

チェルノブは若き科学者である。ある日、彼が夜ふけのジョギングをしていると、突然自宅のほうから爆発音が聞こえた。

彼が家に戻ってみると、父はガレキの下で虫の息だった。しかし父は最後の力を振りしぼって、これは地球の先住者と名のる「デスタリアン」のしわざだと語る。さらに妹のチェルミーがやつらに連れ去られたことも……。

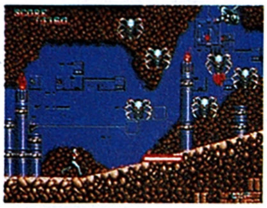


死を直前にした父は、先日まで親子で作っていた宇宙開発用のスーツをチェルノブに託(たく)す。だが驚くべきことに、これは父がひそかに開発していた戦闘歩兵服だったのだ!



ステージ1 デスタリアン地下基地

最初のステージは、デスタリアンに捕まったチェルノブが、洗脳される直前に怒りパワーで脱出したところから始まる。操作に慣れるまでは最初から地獄を見るかもしれないが、発狂するのはまだ早い。



いきなりクモみたいなのがワンサと出るけど、最初のうちは撃っているだけでも進める。



中ボスのネオ・ソーダ。回転する球体のすきまを狙うのが難しいのだ。



BOSS!! 左にいればウォール・ドラゴンの炎に焼かれない。



毒沼地帯 ステージ2

ここもそれほど難しくはないが、GOLD OTETE(ゴールドオテテ)は硬(かた)いから無理に撃ってニギニギされないように。



ブラブラしているオモリは、踏みつけながら渡れる。ああ、なんて楽なんだ。



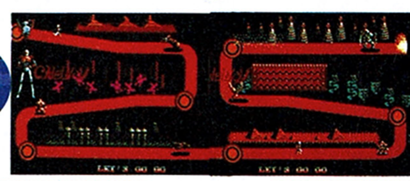
BOSS!! 頭からミニ土偶を出すドグウ。巨体のくせにジャンプする!

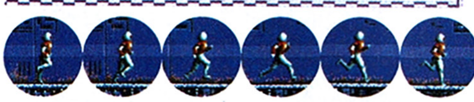


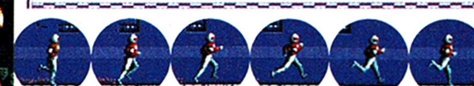
中ボスのギズム。口の中のもう一つの顔がキモチ悪い。



踏みつぶしに失敗。口からアンコが出ちゃう〜。







ステージ3 ジャングル

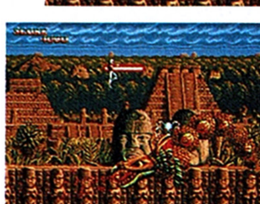
川をよく見ると、流木のほかにモアイなんかも流れているのだ。あやしい……。





BOSS!! 攻撃ヘリのグランパスは、ザコを際限もなく降下させる。

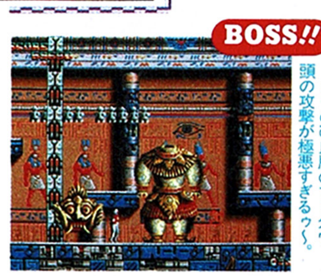
ここまでのプレイでわかると思うが、このゲームは後方からも遠慮(えんりょ)なく敵が走ってくる。いきなりの体当たりを防ぐためには、常に画面の中央あたりを走ろう。ここならどんな状況にも対処しやすいぞ。



中ボスのソドムドラゴン。動きがメチャムチャ速くてよけるのが精一杯だ。チクショウ。



砂漠地帯 ステージ4



BOSS!! ドグウの改良版のマドグウ。頭の攻撃が極悪すぎるゥ〜。



ピラミッドを背景に進むステージ。チョット漂ううさんくささの香りがナイス。



ゲッ、普通のピラミッドが土煙をあげて疾走するかあ?



ガン・ソーダの凶弾に倒れるチェルノブ。死してなお笑いをとる。

ここはもろにエジプシャンなステージで、背景も敵もアヤしいヤツばかりだ。しかし、本当にアヤしいのはこれから先なのだよ。フッフッフ。

メーカーさんからひとこと

CHELNOVのミリョクは、ナンと言っても"走り"。カレイなランニング・ポーズに、胸のスクようなジャンプ! そしてこのジャンプを利用した攻撃方法がかなり効果的なのです。武器に頼らず、体を武器に闘うというパターンが、ケッコーイマ的かも!? (タケ)

チェルノブ

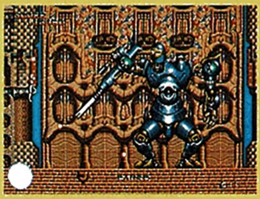
遭難3　ステージ6のボス、巨大ロボットが倒せません。ダメージを与える方法はわかるんですが、右腕から発射される弾と肩からの3方向弾をよけるのが難しくてどうにもなりません。

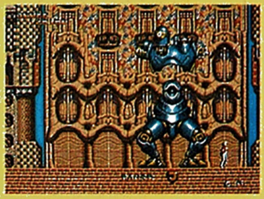
（東京都・横田明）

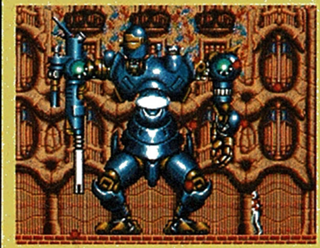
救出3　ここのボス、スクラップアイアンは、まともに正面から戦おうとすると、右腕の大砲のえじきになるのがオチ。大砲の弾をよけるのは不可能じゃないけど、あまり確実な方法とはいえないからだ。

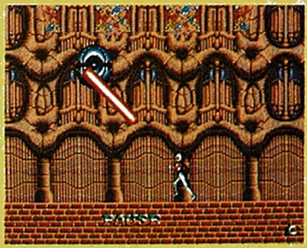
そこでどう攻めるかが問題となるが、じつはスクラップアイアンの右側に安全地帯があるのだ。下の写真のように微妙な位置合わせが必要になるけど、ここにいれば大砲の弾は出ないし、両肩の3方向弾も完璧にかわせるぞ。

あとは弱点が露出したときに思うぞんぶん攻撃してやろう。


左側にいるとどうにもならないので……。


こいつが登場するまえに、急いで右側へまわりこむ。


位置をきっちり合わせれば、まったく動かずに弾をかわせるのだ。でもちょっとコワい。



弱点を攻撃するときも、距離を微妙に保っていれば、コイツが弾を撃ってこなくなるぞ。

ショートレビュー　いささかマニアックな作品ながらも、意外に普通のユーザーにもウケがいいこのゲーム。すでに稀少価値になりつつあるから、B級ゲーム収集家（いるのかそんなの？）でない人も、見つけしだい入手しておいたほうがいいぞ。

チェルノブ

遭難4　最終面の巨人まではなんとかノーコンティニューで進めるけど、この面のボスがどうしても倒せません。

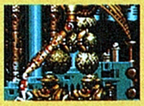
トリッキーな腕の動きにもううんざり。たすけて！

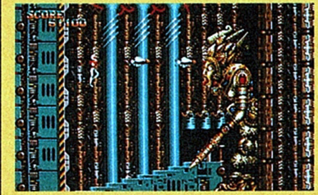
（新潟県・牛山）

救出4　君のケースは、巨人が壁から出る前の攻防をクリアしているようなので、そこを省いてさっそく本題に入ろう。

巨人はチェルノブが後退するとガンガン近づいてきて、しまいには踏み潰されてしまう。

これを防ぐには、巨人が前進してきたらその場で立ち止まり、すかさずしゃがんでしまえばいい。それだけで巨人の腕にも当たることなく安全によけられるのだ。


座ってさえいれば腕には当たらないが、どうにもならない位置から弾を撃たれることも。



あとは巨人が離れていくときに、ジャンプしながら攻撃。この繰り返しで倒せるはずだ。

遭難5　最後がクリアできない！　自由の女神のところまではなんとか進むのですが、その後あっさりと負けてしまうのです。クリア方法を教えてください。

（東京都・三浦準也）

救出5　これは左で解説した巨人のあとの展開となるわけだが、さすがに本当のラストだけあって難しい場面である。このクイーンデスタリアンは、放っておくと左に進んできて、どうにもできないくらい接近してくるのだ。

だから、そうなる前に武器（絶対に赤城山ミサイルを使うこと）で攻撃してしまおう。そうすれば一時的に後退してくれるはずだ。ただし、あまり遠くにいるときに攻撃すると逆に距離を一気に縮めてくるので、ダメージを与えるときはこいつのいる位置に気をつけよう。



ヤツがこのへんにいるときに撃てば◎。接近されたら右へジャンプして誘導するしかない。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 1.7 月号掲載